

**Estrategias lúdicas que permiten desarrollar habilidades para la resolución de conflictos y el  
mejoramiento de la convivencia en los estudiantes de la Institución Educativa Liborio  
Bataller**

Trabajo Presentado para obtener El Título de Especialistas en Pedagogía de la lúdica  
Fundación Universitaria Los Libertadores

Alba Lucia Zapata Bustamante & Niryam Adriana Marín Tilano

Medellín, Junio 2016

Copyright © 2016 por Alba Lucia Zapata Bustamante & Niryam Adriana Marín Tilano.

Todos los derechos reservados

## **Dedicatoria**

Esta especialización se la dedico a Dios quien supo guiarme por el buen camino, dándome fuerzas para seguir adelante a pesar de tantos inconvenientes.

A mis padres ya que gracias a ellos soy lo que soy, por su apoyo, sus consejos, amor, comprensión, que siempre han estado en las buenas y en las malas.

A mis hijos por apoyarme, por comprenderme en los momentos que los deje solos.

A nuestro tutor Fernando Estupiñan por sus orientaciones y su comprensión dejando un aprendizaje muy significativo en nuestras vidas.

### **Agradecimientos**

A todas las personas que nos han colaborado y apoyado en la realización de esta especialización.

A la Institución Educativa Liborio Bataller, como espacio de experiencia.

Perdurable gratitud a Dios, quien permite nuestra existencia y nos llena de esperanza y fortaleza para mejorar cada vez más nuestra labor docente.

A los estudiantes por darnos la oportunidad de compartir sus alegrías, experiencias e inquietudes.

### **Resumen.**

Trabajo investigativo con el cual se pretende demostrar los graves índices de violencia escolar que se vive dentro de la institución educativa Liborio Bataller, buscando que el índice de violencia que se manifiesta dentro y fuera de las aulas de la institución disminuya, a través de estrategias lúdicas con las que se busca sensibilizar, construir valores y movilizar acciones positivas en los estudiantes y toda la comunidad educativa sobre la importancia de una buena convivencia, enseñando a respetar al otro, a conocerse y a tolerar para poder vivir juntos, fomentando actividades lúdicas, recreativas y deportivas.

El diseño metodológico utilizado es un enfoque cualitativo ya que es una herramienta que para este caso facilita el estudio, análisis e investigación, además permite al investigador observar, tomar un punto de vista y utilizar diversas técnicas de investigación.

Para realizar este trabajo se estudió los comportamientos agresivos repetitivos, que afectan directamente la interacción entre los estudiantes y su entorno, perjudicando el rendimiento social.

Dentro de la institución se recibió el apoyo de algunos docentes, el comité de convivencia escolar de la institución abalado por la ley 1620 del 2013 y con ayuda de la docente orientadora de la institución.

**Palabras claves:** Lúdica, convivencia, conflicto, juego, educación.

### **Abstract**

Research work which attempts to demonstrate the serious levels of school violence that exists within the school Liborio Bataller. It seeks decrease the rate of violence that is manifested in and outside of the classrooms of the institution by using recreational strategies which seeks to raise awareness, build values and positive action to mobilize students and the entire educational community about the importance of a good living by teaching respect, to know and tolerate each other's in order to live together across activities playful, recreational and sports.

The methodological design used is a qualitative approach because it is a tool that facilitates this case study, analysis and research, also allows the researcher to observe, take a point of view and using different research techniques.

To make this work, some aspects were studied as the continue and aggressive behaviors, which directly affect the interaction between students and their environment. Those aspects are harming the social behaviors.

The institution supported the research with some teachers, it was also supported by the commission of coexistence based on the law 1620 of 2013 and the help from the Advisor teacher of the school.

**Keywords:** playful, connivance, conflict, game, education.

## Tabla de contenido

Capítulo 1. Vivir con convivir, una cuestión conflictiva.....	9
Capítulo 2. Conocernos para convivir.....	15
2.1. Elementos contextuales.....	15
2.2. Algunos abordajes sobre la lúdica, los conflictos y la convivencia.....	19
2.3. Los siete aprendizajes básicos para la convivencia social.....	43
2.4. Las normas educativas y la convivencia.....	44
Capítulo 3. Indagando ando .....	49
3.1. Diseño metodológico.....	49
3.2. Tipo de investigación.....	50
3.3. Población y muestra.....	51
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	51
Capítulo 4. En la buena convivencia.....	58
4.1. Propuesta de intervención.....	58
Capítulo 5. En definitiva.....	67
Lista de referencias.....	68

## Lista de figuras

Figura # 1: Mapa de Antioquia.....	16
Figura # 2: Municipio de Segovia.....	17
Figura # 3: Escudo de la Institución.....	17
Figura # 4: Cartelera del colegio.....	39
Figura # 5: Observación individual del alumno.....	52
Figura # 6: Registro de disciplina del comportamiento grupal del grado 6·2.....	53
Figura # 7: Formato de registro.....	55



## **Capítulo 1**

### **Vivir-con-convivir, una cuestión conflictiva**

La comunidad objeto de la experiencia, corresponde a la Institución Educativa Liborio Bataller, del municipio de Segovia, localizada a 6 horas de la ciudad de Medellín.

La comunidad está constituida por familias de estrato medio-bajo, que obtiene los ingresos para el sustento, empleándose como mineros de algunas empresas del municipio y otros independientes, la mayoría de las mujeres son amas de casa.

Algunos de los principales problemas detectados en la evaluación institucional son:

- problemas de índole social como la violación del derecho a la vida, desplazamiento forzoso, pobreza en los sectores más vulnerables, poco apoyo educativo para los jóvenes que terminan su bachillerato tanto en la comunidad interna y externa que conlleva a un incremento de conflictos y deterioro en las relaciones interpersonales, desorientación y confusión en la comunidad educativa.
- La secretaria de educación de Segovia no se preocupa por resultados académicos, ni por capacitación al docente en la solución de conflictos que se hacen necesarios por la situación social que se vive en la actualidad de ahí que los resultados de pruebas ICFES y pruebas saber sea de un nivel bajo, bajo.

Además de los problemas de índole social y de los detectados en la evaluación institucional, es necesario precisar que hay dificultades en la convivencia escolar, en los modos de relacionarse los

unos con los otros y con el espacio físico en el que conviven, se evidencia falta de sentido de pertenencia y de conciencia ambiental manifestadas en conductas como las que se mencionan a continuación:

- Agresión física y verbal manifestada en golpes, juegos bruscos, palabras soeces, apodosos y frases hirientes.
- Rechazo de los compañeros en trabajos grupales e individuales.
- Irrespeto por la palabra, no practican la escucha.
- Quebranto de normas de comportamiento estipuladas en el manual de convivencia y concertadas desde un principio con los padres de familia y los estudiantes.
- Mala utilización de los materiales de trabajo, ya que los destruyen con frecuencia.
- Deterioro de silletería y pupitres; quitan los tornillos, los rayan con objetos cortos punzantes, descuido en su mantenimiento y limpieza, los golpean.
- Descuido en la utilización de servicios sanitarios.
- Manejo inadecuado de las basuras.

Estos comportamientos invitan a preguntarse hasta qué punto la escuela en el aula de clase ha propiciado espacios para construir valores de una forma adecuada de solucionar conflictos, tan necesaria en la convivencia escolar y social.

Un factor determinante en la situación mencionada es el deterioro familiar existente con un gran número de familias disfuncionales carentes de normas y autoridad. Con ambientes sociales igualmente deteriorados en valores.

Frente a esta situación de los estudiantes la Institución Educativa Liborio bataller ha emprendido campañas de sensibilización y desarrollo de proyectos como:

- Juegos interclases: donde los estudiantes durante los descansos juegan diferentes torneos de baloncesto y micro futbol pero se han presentado algunas dificultades con este proyecto ya que en algunas ocasiones ha tocado suspenderlo por agresiones físicas entre los participantes y las barras de los diferentes equipos.
- La aventura de la vida: orientado con una cartilla personal de cada niño, con temas desarrollados por el docente sobre convivencia, valores, empleo del tiempo libre y proyecto de vida. Dicho proyecto en los 5 y 6 años que se desarrolló, se alcanzaron a ver impactos muy positivos desafortunadamente no tuvo continuidad.
- Programa DARE: Educar y prevenir para resistir el uso y abuso de las drogas y la violencia orientado por la psicorientadora y la policía de infancia. Brindaban elementos de convivencia ciudadana y valores como programa preventivo contra la drogadicción y la delincuencia. Hace aproximadamente 2 años no se desarrolla.
- La escuela de padres: con temas de formación (manejo de normas, autoridad, acompañamiento escolar, convivencia familiar), es orientado por la psicorientadora y los directores de grupo. Lamentablemente asisten pocos padres.
- Banda músico marcial: Los estudiantes pueden participar voluntariamente estaba bien organizada pero al profesor que tenía dicho proyecto era provisional y le pidieron la plaza. El que lo reemplazo no sabe de bandas ni de música.

- Proyecto de aula: cada director de grupo debe realizar un proyecto de aula de acuerdo al diagnóstico que realice con su grupo. Los docentes lo presentan pero el 90% no lo ejecuta durante el año.

Si bien las acciones descritas son un claro intento institucional por dar respuesta a la problemática de lo convivencial, resulta innegable que los resultados esperados no han sido alcanzados, ya sea porque los programas no han sido efectivos o porque esta es una cuestión que necesita abordajes permanentes y variados de parte de la comunidad educativa. Por tal razón, es necesario preguntarse ¿Qué estrategias lúdicas pedagógicas pueden contribuir a crear mecanismos para el manejo de conflictos y el mejoramiento de la convivencia en los estudiantes de la institución Educativa Liborio Bataller?

La anterior pregunta actúa como reactivo para movilizar acciones de abordaje, dada la relevancia que comporta para la institución educativa y la sociedad la problemática descrita. Lo educativo y los maestros deben dar una respuesta, es una de sus funciones, de sus encargos sociales.

Así cómo es posible desarrollar habilidades para expresarnos a través del lenguaje o para resolver problemas matemáticos, podemos desarrollar habilidades sociales que permitan resolver los conflictos cotidianos. La Institución Educativa es un escenario privilegiado, pues allí aprendemos a vivir en comunidad, a trabajar en equipo, a identificar nuestras particularidades y diferencias en una permanente interacción con otros seres humanos.

Sin embargo a pesar de tantos programas y proyectos implementados para la solución de conflictos no se logra superar el manejo de estos, ni aun una sana convivencia al interior de las aulas, los ambientes escolares y sociales.

La Institución Educativa Liborio Bataller interesada en la formación ciudadana y en convivencia pacífica debe articular acciones intencionadas que contribuyan al mejoramiento en aspectos como cumplimiento de las normas, la actitud frente a los conflictos, la capacidad para cumplir acuerdos, el manejo de la tolerancia, la comunicación, la solidaridad y el respeto a la dignidad humana.

A través de un buen mecanismo en el manejo de conflictos los estudiantes de la Institución, encontrarán en este una estrategia de manera constructiva, que contemplen un beneficio mutuo y permitan desarrollar habilidades negociadoras para lograr acuerdos, creando mecanismo de participación, tolerancia, y respeto para una sana convivencia.

Ahora bien la educación basada en valores, tiende a incrementar el desarrollo humano en la comunidad educativa. El problema no está en definir externamente reglas; intentar que se identifiquen los niños y adolescentes con ellas y sancionarlos cada vez que las incumplan; se trata es de señalar límites, pero también de compartir las razones por las cuales estos límites existen y considerar las consecuencias que se deriva de su transgresión.

Teniendo en cuenta que el valor, es captado primero por la inteligencia; pero para que se haga deseable, es necesario un clima afectivo que sensibilice, disponga, valore e internalice, que son pasos fundamentales en la búsqueda de soluciones de conflictos de los niños, del personal de la institución educativa Liborio Bataller.

Aunque la violencia está transformando la vida de cada uno de los habitantes del municipio, se deben generar ambientes agradables en la institución, que contribuyan a interactuar en una sana convivencia escolar.

En la línea de lo descrito, resulta necesario plantearse unas rutas de acción, o unas metas que determinen lo que se busca alcanzar de forma precisa. De allí que un objetivo central a lograr consiste en diseñar e implementar estrategias lúdicas pedagógicas que permitan desarrollar habilidades para la resolución de conflictos y el mejoramiento de la convivencia en los estudiantes de la Institución Educativa Liborio Bataller.

Ahora bien, el logro de esta meta central requiere de acciones lógicas secuenciales que les permitan hacerlo. Ellas se materializan en las siguientes:

Diagnosticar las principales causas generadoras de conflictos en los estudiantes de la Institución Educativa Liborio Bataller; a renglón seguido, sensibilizar a la comunidad educativa sobre la necesidad de mejorar sus mecanismos de resolución de conflictos como un componente esencial en la convivencia y establecer la lúdica como fundamento metodológico de la formación en resolución de conflictos y de la promoción de la sana convivencia.

## **Capítulo 2**

### **Conocernos para convivir.**

#### **2.1. Elementos contextuales.**

El departamento de Antioquia se encuentra situado al noreste del país de Colombia, en la región andina. La mayor parte de su territorio es montañoso debido a que se encuentra ubicado en las cordilleras central y occidental. El departamento posee también algunas zonas bajas, correspondientes a los valles de los ríos Atrato, Medellín, Cauca y Magdalena. Debido a su situación geográfica, el departamento de Antioquia posee cuatro pisos térmicos: cálido, templado, frío y paramo.

Otros aspectos, la economía del departamento de Antioquia depende principalmente de la agricultura, en la que sobresale la producción del café, maíz, caña panelera y plátano; la industria que convierte al departamento en uno de los principales centros comerciales del país y en donde se destacan las industrias textiles y de alimentos, la minería que consiste principalmente en la explotación de oro, plata y platino en menor proporción. Otros minerales importantes son el hierro, el cobre, el mármol, el carbón y el petróleo, la ganadería y la explotación forestal también son actividades importantes en este departamento. Por otro lado, frente al aspecto de la cultura se puede enunciar lo que en el apartado siguiente encontramos.

La población Antioqueña, se caracteriza por su espíritu emprendedor y comerciante, que viene básicamente de la mezcla de tres grupos raciales: Blancos venidos de España, indígenas que poblaron el territorio en el momento del descubrimiento; y negros Africanos, traídos desde el siglo XVI,

principalmente para las labores mineras. Entre las actividades que más se destaca en el departamento es la feria de las flores que se realizan cada año en el mes de Agosto en Medellín.

Segovia es un municipio que está situado en el nordeste antioqueño en el cual la principal fuente de empleo de los habitantes es la minería. El oficio de la minería es desempeñado por hombres, mujeres, ancianos y en ocasiones por niños, (salvo aquellas empresas que están construidas jurídicamente ante los organismos legales.)

Figura 1 Mapa de Antioquia



Fuente: Gobernación de Antioquia

Su gente es pujante, alegre, solidaria y hospitalaria entre otras. Cada año por el mes de julio la gente segoviana espera con alegría la celebración de la fiesta de la Virgen del Carmen, el oro y la minería. Esta fiesta reúne gente de otros municipios y ciudades. Y los destinatarios?



Figura 2. Municipio de Segovia



Fuente: Alcaldía del municipio de Segovia

Figura 3. Escudo de la institución



Fuente: P.E.I. institución educativa Liborio Bataller

La población para la cual está diseñada esta propuesta son los estudiantes de los grados de cuarto de primaria a noveno, sus edades oscilan entre los 9 a los 16 años; de la Institución Educativa Liborio Bataller del municipio de Segovia Antioquia.

Existió en Segovia Antioquia un colegio de varones creado por el señor Cura Lázaro María Hernández, de grata recordación. Este establecimiento fue llamado Instituto Complementario de

Artes y Oficios “LIBORIO BATALLER”, que dejó de funcionar por diversas circunstancias en la década de los 40.

Durante el año de 1957 se comenzó de nuevo una campaña tendiente a organizar un colegio para varones con orientación al bachillerato clásico. El 05 de octubre de ese mismo año, la junta de organizadores bajo la presidencia provisional del señor Jesús María Molina Altamar, después de una prolongada sesión, quedó definitivamente fundado el colegio con el nombre de “Colegio de Varones Liborio bataller”, Instituto Regional de Nordeste. Con la creación de este se lleva a la realidad el acuerdo número 01 de enero 23 de 1957 emanado del Consejo Administrativo Municipal.

En enero de 1958, la junta administrativa expide su primera resolución para nombrar como rector al señor Manuel Osorio Díaz y como profesor al señor José Humberto Hidalgo Q.

En enero 20 se inicia la matrícula para los años preparatorios y primero de bachillerato; en total se matricularon 68 alumnos.

En 1959 fue nombrado como profesor del colegio al señor Juan Pablo Escobar, con el fin de crear el grado segundo de bachillerato. En junio 16 es ideado el escudo y la bandera del colegio, por el profesor Juan Pablo Escobar.

En el año de 1960 se inician los trabajos de construcción del nuevo edificio para el colegio, en terrenos donados y planificados por la empresa Frontino Gold Mines; los planos fueron elaborados por la Secretaría de Obras Departamentales.

En 1961 se comienzan las clases en el nuevo local ubicado en el barrio Guananá. El año lectivo se inició con el siguiente personal preparatorio: 1º 36, 2º 32, 3º 19 alumnos.

En noviembre 25 de 1967, el liceo, en un paso decisivo para la historia de Segovia gradúa su primera promoción de bachillerato conformada por 13 estudiantes.

Durante su funcionamiento institucional se han graduado 39 promociones (1967 – 2006).

En un porcentaje muy representativo la docencia del municipio de Segovia y sus alrededores son egresados de la mencionada institución educativa; además se destaca por su buen desempeño en los juegos ínter colegiado, su gran representatividad de la banda marcial y su buena participación en la feria de la ciencia.

El 05 de octubre de 2007, cumplió 50 años bajo la dirección del especialista Norberto Hernández Castro Rector, con un total de 2745 alumnos, con la ilusión de continuar forjando futuro para el país, el departamento y el municipio que tanto lo necesita.

Actualmente la institución cuenta con un nuevo rector: el señor Exair de Jesús Muñoz más 102 docentes repartidos en las cuatro sedes: galán y san mateo que son las sedes de primaria y campo alegre y la sede central secundaria

## **2.2. Algunos abordajes sobre la lúdica, los conflictos y la convivencia**

La convivencia y la lúdica han sido cuestiones de permanente indagación en círculos

académicos y sociales en diferentes latitudes; a continuación se presentan algunos trabajos que corroboran lo señalado.

Título: La función lúdica del sujeto

Autor: Héctor Ángel Díaz Mejía.

Fecha: 2006

Fuente: Cooperativa Editorial Magisterio.

Resumen: La función lúdica del sujeto, es un constructor epistemológico para interpretar esa dimensión del ser humano relacionada con la imaginación y la fantasía, recreada de múltiples formas simbólicas en el arte, folclor y la cultura. El fenómeno lúdico se aborda en tres niveles: primero se identifican las características esenciales de las practicas lúdicas, luego se interpretan los equivalente de la racionalidad de las practicas lúdicas y finalmente se sitúa la función lúdica del sujeto, explicando este fenómeno a partir del principio de alteridad, como primera manifestación del auto movimiento de la conciencia del sujeto, estableciendo una relación entre un sentido de libertad, el deseo del yo y la ficción como la condición humana desde la cual lo lúdico emerge como la parte esencial de ese ser.

Título: El desarrollo de la función lúdica en el sujeto

Autor: Héctor Ángel Díaz Mejía.

Fecha: 2001

Fuente: Colecciones Creativas.

Resumen: En la obra se trasciende el concepto de lúdica como simple juego de niños, para considerar que existe una función lúdica en el sujeto, al igual que una función cognitiva, sexual o moral, que se manifiesta de un modo diferente en las distintas etapas del desarrollo humano. Después de varios estudios realizados sobre el juego, se aborda la comprensión de la lúdica como

juego simbólico de la imaginación, donde no solo interviene la acción sino los procesos de pensamiento. El tema se aborda en cuatro capítulos que dan cuenta de la experiencia de docentes con el campo lúdico, los registros de niños y jóvenes que permitieron una reflexión para contrastar lo teórico con lo empírico, permitiendo avanzar en la comprensión del desarrollo de la función lúdica en el sujeto.

Título: Promotores de Convivencia

Autor: Presidencia de la República

Fecha: 2004

Fuente: Taller Creativo De Aleida Sánchez B. Ltda.

Resumen: La cartilla para Promotores de Convivencia contiene una serie de pautas que se pueden incorporar a las prácticas y reflexiones cotidianas para encarar y resolver las diferencias de una manera creativa y constructiva, fundamentadas en los valores del respeto, la tolerancia y la solidaridad. Aborda los temas de la convivencia social, el conflicto, la violencia, métodos alternativos de solución de conflictos y la comunicación como base de la prevención y resolución de los mismos.

Título: Escuelas y Ciudadanías. Maestros Gestores de Nuevos Caminos

Autor: Carlos Valerio Echevarría G.

Fecha: 2003

Fuente: Corporación Región

Resumen: La Educación ciudadana es el resultado de un proceso de formación para la paz, cuya pretensión es impactar las actitudes, los valores y los imaginarios de los sujetos implicados en la formación.

A la base de un comportamiento ciudadano se encuentra la vivencia de la equidad, expresada en las actitudes de aceptación y equidad de género, étnica, clase social, diferencia de región y diferencia de ideas. Además contempla los valores propios de un constructor de paz como la justicia, el respeto y la responsabilidad

Los procesos de formación ciudadana se fundamentan en el desarrollo de los potenciales afectivo, creativo, ético, moral y político, subyacentes a las competencias humanas propias del reconocimiento de sí mismo y de los demás.

Título: Caja de Herramientas. Ondas de Ciencia y Tecnología

Autor: Santiago Barbuy

Fecha: 2003

Fuente: Colciencias

Resumen: El juego puede ser la mejor manera de aprender, de enseñar, informarse, trabajar, vincularse y desarrollarse. Se ha demostrado que no basta dormir, sino que es necesario soñar, que es una forma de juego, para mantener el equilibrio psíquico. Analógicamente, se podría demostrar que no basta trabajar, sino que es necesario hacerlo, jugando. El juego es una necesidad de la vida, en cualquier edad, en cualquier momento, bajo cualquier circunstancia, tanto en las acciones individuales, como en las interacciones grupales.

En este orden afirmamos que el juego es indispensable en las funciones de mecánica biológica, en el vaivén de las emociones, en la investigación intelectual o en expansión mística.

Título: El Valor Pedagógico del Recreo

Autor: Humberto Gómez.

Año de publicación: 2003

Resumen: La educación compagina con la actividad recreativa, es la herramienta pedagógica más eficaz que puede existir en cualquier modelo de sociedad por más avanzada que sea.

Es el recreo entonces, el que posibilita a maestros y alumnos vivenciar ese mundo fantástico que le ofrece la naturaleza. La escuela que forma, educa y concientiza por medio de la actividad físico-lúdica, está preparando al hombre para una nueva era; está alcanzando un nuevo significado humano, cultural y social, y realmente sabrá desempeñarse en su mundo cultural para ser más consiente, humano y sensible entre los hombres. Por el juego es que la humanidad se desarrolla. La vida es juego

Título: homo ludens

Autor: Johan Huizinga

Fuente: Alianza editorial Madrid

Resumen: El juego es más viejo que la cultura; presupone siempre una sociedad humana. Con toda seguridad se puede decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto de juego, ya que los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar pues todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en ellos.

Se puede definir el concepto de juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas.

Por otra parte en un articulado entre lúdica y didáctica que permita entender la potencia teórico práctica de este entramado se logra reconocer que son diversos los postulados que pueden

encontrarse. Así, sobre lúdica son variadas e interesantes las posturas que se encuentran.

Etimológicamente el término “Lúdica” origen en la raíz latina “ludicus” que significa “divertido” o en la raíz latina “ludus” que significa “juego”. Pero esta no se reduce al carácter puro del juego, denota profundas dimensiones de la naturaleza humana y es factor determinante en su integridad, que tiene que ver con sus afectos, la pasión, el amor, la creatividad, la felicidad, la imaginación, la fantasía recreada de múltiples formas simbólicas en el arte, el folclor y la cultura y que se manifiesta de modos diferentes en las diversas etapas del desarrollo humano.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, la social y la comunicativa, entre otras. Además, se precisa que la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras asociadas al vértigo, la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. Se puede ver como una actitud personal frente a la vida, caracterizada por rasgos tales como la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, rasgos que afloran en las interacciones personales cotidianas, hacen que el sujeto tenga variadas perspectivas del mundo, facilitándole esto integrarse de diversas formas a la multiplicidad de espacios que socialmente se le presenta.

Jiménez (1996) afirma, “la lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad” (p.25). Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios en los que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otras series de actividades (sexo, baile, amor), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.



En las acciones lúdicas se identifican dos componentes básicos: uno relacionado con la creación de situaciones imaginarias llevadas a la acción en un espacio y tiempo determinados, mediante la cual el sujeto satisface curiosidades, emociones y necesidades en interacción con otros sujetos; el otro relacionado con la presencia de símbolos que identifican objetos o situaciones reales. De esta naturaleza intrínseca son derivables categorías y principios para la interpretación de sus contenidos y de la afirmación de lo lúdico como el juego simbólico de la imaginación.

Díaz (2006) nos dice. “que la lúdica es un fenómeno de la condición subjetiva del ser humano dotado de sentido de su existencia social y cultural” (p15). Por lo tanto, la lúdica no se reduce solo al juego o a las actividades que producen goce, alegría, diversión o placer, o que están relacionadas con la recreación. El fenómeno lúdico se enmarca dentro de un contexto cultural en el que se tienen en cuenta expresiones como el teatro, la danza, la música, las competencias lúdicas para transformar las prácticas pedagógicas, deportivas, los rituales, las ceremonias, los carnavales, las fiestas populares, la pintura, la narrativa, la poesía, entre otras. Cada una de estas manifestaciones culturales tiene su propia estructura, lenguaje, sentido y se realizan de forma diferente de acuerdo al contexto específico. Sin embargo, el juego se considera como una de las manifestaciones más significativas del sentido lúdico del sujeto.

En la definición de lúdica se tienen en cuenta dos aspectos fundamentales que son: La lúdica como práctica sociocultural, en la cual se expresan representaciones simbólicas de los contextos específicos y la lúdica como expresión del “yo” de los sujetos que individualmente reproducen esas prácticas de los grupos humanos con un fin determinado.

Así, las prácticas lúdicas, son representaciones simbólicas de la realidad, que expresan imaginarios ideológico-culturales, recreadas en diferentes formas de movimientos o acciones, que producen diversión, placer y alegría, en las cuales los sujetos que las producen satisfacen necesidades emocionales y buscan el reconocimiento del Yo.

El juego y en general las prácticas lúdicas, siempre han estado presentes en la vida social y cultural de los grupos humanos y se desarrollan en un contexto de espacio y tiempo determinado, que dan cuenta de las ideologías, los valores, las creencias y los imaginarios culturales.

En las prácticas lúdicas convergen factores sociales, económicos, políticos e ideológico-culturales. En lo social se relaciona con las estructuras sociales, la pertenencia de grupos y las clases sociales; lo cultural se relaciona con los imaginarios y prácticas culturales como los rituales y los lenguajes simbólicos; en lo político convergen las relaciones del estado con la censura o tolerancia de estas prácticas en determinados contextos; en lo económico tiene que ver con la globalización de la economía de mercado de productos culturales, deteriorando las culturas regionales y la identidad nacional; en el ámbito de lo ideológico y cultural, además de los imaginarios y las representaciones simbólicas en general, se destaca la relación de las prácticas lúdicas con la moral.

Las ciencias sociales, interpretan las prácticas lúdicas desde las diferentes disciplinas, atendiendo a su objeto de estudio específico, es así como la psicología ha interpretado el juego desde el principio del placer; la sociología desde la relación con la cultura y las estructuras sociales, en ella toman parte la historia, la geografía y la antropología; la lingüística desde la comunicación y la filosofía desde el sentido de la existencia en el ser humano.

Con respecto a la relación de la lúdica con las normas es preciso anotar que en éstas se pone de

manifiesto la necesidad humana de reglamentar la interacción social y la convivencia que permitan el orden y la obediencia. Díaz (2006) afirma. “Las reglas son la expresión de la dimensión racional de la prácticas lúdicas al lado de las representaciones simbólicas” (P52).

Al respecto, el autor Héctor Ángel Díaz, en su obra “La función lúdica del sujeto” dice:

Todas las prácticas lúdicas subsumen estructuras de acción, reglas de juego, actuaciones de los sujetos y espacios-tiempos, los cuales construyen mundos lúdicos, momentos de alegría generadores de mundos imaginarios; con ellos se cancela la temporalidad del mundo cotidiano y se construye la ficción. En ella, el sujeto recrea condiciones del ser libre. La voluntad y el deseo satisfacen sus necesidades y curiosidades imposibles de realizar en el mundo de la vida cotidiana, o negados por todos los condicionamientos sociales y culturales. En la ficción, el sujeto encuentra la identidad del yo. En las prácticas culturales el principio de la ficción está presente en las diferentes formas rituales de las comunidades y grupos sociales; en este sentido la lúdica, cumple con el propósito de proporcionarle al sujeto la alegría y estados placenteros como posibilidad de vida frente a la necesaria obligatoriedad de lo real.

El principio de alteridad, en el lenguaje filosófico y artístico significa la condición de ser el otro. En la función lúdica del sujeto es entendida como la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socioculturales. Es por eso, que frente a las dificultades de los seres humanos, por todos los condicionamientos del comportamiento con códigos morales y reglas que coartan su libertad, crea mundos imaginarios para satisfacer sus necesidades, emociones, curiosidades y lograr la realización de su yo.

El principio de placer siempre ha estado asociado al juego, pero éste por sí mismo no da

explicación a la existencia de prácticas lúdicas como el teatro, la danza, las fiestas populares.

Según Díaz (2006) “El placer es un acto de sublimación con el cual el sujeto satisface deseos y emociones” (p.64). Este principio es muy significativo en el juego y las competencias donde hay confrontamientos de poder y deseos de eliminar al otro.

En este mundo imaginario se pone de manifiesto la agresividad natural de hombre, pero esta agresividad ritualizada, queda en el plano de lo simbólico, en la ficción establecida culturalmente y acordada como factor de convivencia social. Así, en este plano de la fantasía se expresan las tendencias inconscientes del hombre identificadas por Freud como Eros y Tánatos, las fuerzas del amor y la destrucción.

Finalmente el principio de la identidad hace referencia a la función lúdica como factor determinante en los procesos de desarrollo de la identidad personal y de la identidad colectiva. La posibilidad que ofrece la experiencia lúdica de satisfacer las necesidades, las emociones y los deseos favorece el sentido de la identidad que implica el reconocimiento de sí mismo, del yo frente a los otros. Igualmente, le permite al sujeto sentirse parte de un grupo, de una comunidad y a ser reconocido por los otros, generando en él un sentido de identidad colectiva. Con estos cuatro principios de la lúdica: fantasía, alteridad, placer e identidad, es posible comprender el comportamiento de los seres humanos.

El juego como tal es la manifestación infantil de expresiones lúdicas superiores como las expresiones artísticas y folclóricas, las competencias deportivas, las fiestas populares, los rituales y en general todas aquellas prácticas culturales que generan un sentido de identidad en los grupos humanos. Las prácticas lúdicas son una condición en la construcción de experiencias de vida y en

el aprendizaje de conocimientos para el desempeño como ciudadano en la vida civil. La lúdica es un fenómeno de la condición subjetiva del ser humano, dotado de sentido en su existencia social y cultural.

El juego se asocia con la infancia del ser humano y cuando se escucha este vocablo inevitablemente el pensamiento sumerge su comprensión y sentido en un asunto de niños y niñas. Los estudios científicos realizados desde la psicología sobre el juego, igualmente se remiten a la infancia para comprender su significado y la función que desempeña en el desarrollo socio afectivo e intelectual de los infantes y el papel desempeñado en la aprobación de la cultura. A este respecto son bien conocidos los estudios de reconocidos especialistas, entre ellos Piaget.

Esta perspectiva ha posibilitado que el juego sea valorado pedagógicamente en las primeras etapas del aprendizaje, pero paradójicamente menospreciado desde procesos intelectuales superiores.

Callois (1986) en su obra “El Hombre y los Juegos” (p.65). Hace una clasificación de éstos en cuatro grupos, en función del sentido que ellos tienen para el sujeto: Agón, Alea, Mimicry, Ilinx. Agón es competencia, Alea es azar, Mimicry es la mimesis y el Ilinx es vértigo. Este autor reduce la lúdica a juego y afirma que en la vida social son múltiples las acciones lúdicas que poseen características muy diferentes y hasta cierto punto contrapuestas, como se puede evidenciar en los juegos de azar, en los de competencia y en los de diversión. Independiente de que prime la suerte, la inteligencia o la diversión, el interés del jugador siempre es vencer al rival, que está en igualdad de condiciones en un mundo artificial puesto que la realidad niega esta condición de igualdad entre los hombres.

El juego ha sido considerado por antropólogos, psicólogos y biólogos como la primera actividad del hombre. La actividad lúdica y el largo período de infancia, características de nuestra especie plantean labores muy intensas en su desarrollo. El sentido lúdico tan eficazmente adherido a la biología del ser humano, expresa rasgos prominentes en la historia natural de las actividades cognoscitivas. De esta manera, el juego además de cumplir una función biológica, es también un fenómeno cultural.

El juego tiene un carácter universal al recoger los impulsos naturales y ciertas formas de actividades determinadas que cumplen una función social. Universal, porque cumple con las condiciones de ser más antiguo que la cultura misma. Los animales juegan y cumplen con sus reglas, éstas son universales, invariables y determinadas, es decir, expresa la universalidad de la dicotomía: seriedad y broma, aunque con estos dos elementos en el juego no se distingue claramente el umbral que los separa, porque sigue siendo una abstracción especial de la acción en el curso de la vida corriente.

A lo largo de la vida las personas practican juegos, ya sean de fuerza o habilidad, de cálculo o azar o realizan exhibiciones y representaciones, juegan con el lenguaje o con la vida, en fin, cumplen con una actividad libre debido al propio gusto de jugar, y su acción puede suspenderse en cualquier momento, pero está determinada por los lineamientos culturales.

Piaget, en su estudio sobre la formación del símbolo del niño; en su hipótesis central establece la relación del juego con la estructura y desarrollo del pensamiento y los procesos de asimilación y acomodación. El primero corresponde al período sensorio motor; caracterizado por los juegos de

ejercicios.

En el segundo período surge el juego simbólico, no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en su estado puro. En el tercer período surge el juego de reglas propio del período de socialización, según Piaget la etapa superior sucede a la anterior.

Con el desarrollo del niño el juego también se desarrolla y cambia. En los niños mayores se adhieren nuevas formas y cada uno los va moldeando de acuerdo con su gusto y capacidad creadora.

Es por eso que en la adolescencia se pueden identificar otros dos períodos del desarrollo lúdico del sujeto; “El Juego Estratégico” asociado en el surgimiento del pensamiento formal y el “despliegue de las principales tendencias de la función lúdica” y no reducirlas al juego físico exclusivamente; de esta manera el desarrollo lúdico del sujeto se identifican cinco etapas fundamentales.

El juego es un medio de apoyo de los conocimientos y constituye un refuerzo para su continuo desarrollo. A través de él se desarrollan capacidades intelectuales, morales, sociales, y valores como el amor y el respeto por los demás y por la naturaleza. Con el desarrollo del niño el juego también cambia, va adquiriendo nuevas formas y cada uno lo va moldeando de acuerdo con su gusto y capacidad creadora.

Psicológicamente, el juego es caracterizado por una conciencia de actividad libre, con un fin propio, unido a un fuerte anhelo de placer. En una forma más general, el juego es una tendencia de carácter espontáneo, familiarizado con los recursos disponibles, resultando así una actividad tan antigua como el mismo hombre.

Enseñar a los niños con un objetivo definido es uno de los eslabones determinantes en la educación de las cualidades sociales. De esta forma el juego, en interrelación con la enseñanza, actúa como un medio de desarrollo integral de los niños, corresponde al educador, propiciar el mayor grado de libertad, de tal modo que siga siendo para ellos una verdadera creación. En este sentido conviene recordar que, aunque el juego espontáneo de los niños no tiene un fin determinado, el carácter del juego dentro de la pedagogía, es de aprovechar esta actividad para enriquecerla con el fin de facilitar al niño el conocimiento.

Las líneas esbozadas posibilitan encontrar a su vez las intrincadas relaciones entre lo lúdico y lo educativo o de manera más académica, con lo pedagógico.

Así, para entender cómo funciona el juego ligado al desarrollo y al aprendizaje es necesario entender la génesis del juego, como experiencia cultural, en la que el concepto de objeto transicional de Winnicott es fundamental. Es necesario recordar que el bebé utiliza este tipo de objetos frías, objetos blandos, juguetes, para liberar todas las tensiones, conflictos originados por las ausencias breves del contacto de unidad (bebé-madre), antes del período del destete.

El juego del niño con objetos para suplir demandas y conocerlos, es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que el juego actúa como mediador del proceso psíquico interioridad y del proceso de socialización externa (demandas institucionales, instintivas y culturales). En cuanto al primero, el niño liga su acción lúdica a situaciones imaginarias para poder suplir todas aquellas demandas biológicas, psíquicas, sociales producto de su dependencia. En consecuencia podríamos afirmar retomando a Vygotsky (1989) que afirma:



Para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego. La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño, éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños y es totalmente ajeno a los animales. (p142).

En los niños, a partir de los dos años, se producen los juegos cotidianos o protagonizados los mayores logros en un sentido básico de acción lúdica y del aprendizaje de las reglas de la cultura (moralidad entre otras). Estas situaciones imaginarias que constituye el niño desde pequeño no son necesariamente como se ha creído acciones simbólicas, pues, según Vygotsky, existe el peligro de asociar al juego con una actividad semejante al álgebra; podríamos preguntarnos: ¿Qué significado tiene el juego del niño en una situación imaginaria?, para lo cual podríamos argumentar que el juego que comporta una situación imaginaria, es de hecho un juego provisto de reglas, en la que los niños al final del período preescolar y a lo largo de algunos años construye y se apropia de las reglas de la cultura, es decir, el niño imagina ser maestro y en consecuencia está obligado a observar e imitar las reglas de la conducta de un maestro.

En los juegos cotidianos los niños, por primera vez descubren el mundo de los conflictos y de las relaciones que existen entre los adultos, sus derechos, sus deberes; de esta forma el niño al imitar a los adultos, después de haber adquirido autoconciencia, pueden situarse en la realidad del otro, para poder hacer predicciones de sus comportamientos sociales y poder obrar en tal sentido.

Fuera de los anteriores logros, los juegos de rol o protagonizados son básicos para el desarrollo de la fantasía, de la imaginación y en consecuencia de la creatividad humana; Valeria Mujina (1978) señala al respecto: El niño aprende a sustituir unos objetos por otros, a interpretar distintos papeles, lo que servirá de soporte al desarrollo de la imaginación...A esta edad (preescolar) crean

con su imaginación los objetos, sus actuaciones con ellos y las nuevas situaciones. Surge entonces el juego interiorizado. (p121).

Con respecto a los ambientes facilitadores de estos juegos, es necesario explicar que cuanto más experiencias de este tipo y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus juegos.

Mujina (1978) considera que: Con el aumento de la variedad de los argumentos se incrementa también la duración de los juegos. Los juegos de los niños de tres a cuatro años duran diez o quince minutos; los juegos de los niños de cuatro a cinco duran de cuarenta a cincuenta minutos y los de seis a siete, horas y hasta días.(p.116)

En el período comprendido entre los siete a los doce años de la vida individual, el placer del juego consiste en someterse a la norma. La última prueba sobre lo imaginario, sin que este desaparezca. A través de la experiencia de aceptar libremente la norma, reformarla o formularla para que el juego pueda ocurrir, los niños aprenden a comportarse en relación con la realidad de las instituciones.

En la medida que el niño va creciendo, el juego se vuelve más complejo y argumentativo, pues los niños empiezan a penetrarse en el mundo del adulto para aprender sus reglas sociales de convivencia. En síntesis tanto para Mujina como para Vygotsky no existen juegos sin reglas, mientras que para Winnicott si pueden existir.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que éste sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano

es muy diferente al juego dentro de un espacio normativizado e institucionalizado como es la escuela.

Las teorías piagetianas en este sentido plantean que el juego actúa como un revelador mental de procesos cognitivos, los cuales son necesarios para estimular los estudios de desarrollo propuestos por este autor (fase sensorio motor-pensamiento simbólico – operaciones intuitivas – operaciones concretas – operaciones formales).

El juego ideal para el aprendizaje, es aquel cuyas exigencias son mayores a las habituales. Si el juego exige demasiado poco, el niño se aburre. Si tiene que ocuparse de muchas cosas, se vuelve ansioso. El estado ideal de un juego en el aprendizaje es aquel que se produce en una delicada zona entre el aburrimiento y la ansiedad, entre la interioridad y la exterioridad, es decir, en una zona de estado de flujo, en la que en el cerebro la emocionalidad y excitación del circuito nervioso esté en sintonía con la exigencia del juego. Barbuy (2003) afirma.” Que en pedagogía no se trata de educar jugando o de enseñar jugando. No es educación por el juego, sino educación para el juego, ya que el juego es una finalidad y no un medio” (p.2y3). Hablamos del elevado a la categoría de manifestación esencial de la vida y supremo estado espiritual del ser humano.

Desde nuestra perspectiva, jugar es conectar y hacer coherentes los extremos aparentemente más incongruentes del vivir: la seguridad y la aventura, el cálculo y la incertidumbre, la afirmación y la duda, el presente inmediato y el sentido de eternidad, la realidad perspectiva y la realidad imaginaria, el orden y el caos, la individualidad, la atracción y el rechazo, la programación y la incertidumbre, el miedo y la audacia. De allí que el sentido del juego no solo fomentarse durante la infancia, sino que debe conservarse a lo largo de la vida, por ser precisamente el secreto que vincula

aquellos aspectos de la existencia que son muy difíciles de vincular por otro medio.

No se puede vivir una vida integral sin este sentido del juego. Nadie podrá vivir solo con el arte o solo con la ciencia; solo con la inspiración o con el método.

Porque jugar es esencialmente, asumir que hay algo más, otra cosa que siempre escapa a las determinaciones y a los conceptos, a la regularidad y al orden. Al llegar a la edad escolar, el niño se enfrenta a un juego más serio y complicado por no decir difícil, donde se requiere de una responsabilidad mayor, pero el juego le sigue acompañando y surgen en él conflictos cuando siente la necesidad de jugar y no puede hacerlo.

Dependiendo del desarrollo del pensamiento el juego se manifiesta bajo determinadas características y estructuras simbólicas. Sin embargo es importante precisar tres situaciones con propósitos pedagógicos:

- El juego nace del libre desarrollo de la función lúdica del sujeto, en relación con un contexto sociocultural determinado y no de juegos estratégicamente diseñados en los contextos escolares con propósitos pedagógicos.
- La relación inteligencia - juego está determinada por el desarrollo del pensamiento y no es suficientemente claro si la reversibilidad existe en este caso, es decir, si el juego desarrolla el pensamiento, como tiende a suponerse empíricamente en algunos contextos pedagógicos.
- Desde la expectativa de la función lúdica la concepción de estas prácticas lúdicas no se reduce al juego.

En cuanto al papel de padres y maestros debe ser guías, no ser el actor principal y el que soluciona los problemas; debe jugar con ellos y brindar incentivos para que el niño cree, construya sus juegos y juguetes. En cuanto a lo social brindan apoyo, enseñan a vivir en colectividad, evitando los conflictos con sus amigos y demás personas, así se estaría educando desde el punto de vista social, psicológico, cultural e intelectual.

El fin principal del juego es lo pedagógico, ya que como fenómeno social rebasa los marcos de la educación y esto hace que se convierta en uno de los medios y métodos que supera cualquiera de los demás en el proceso de aprendizaje.

Novicov y Matveiev (2003) afirman acerca del juego como método pedagógico que “El concepto de método de juego refleja la esfera de la Educación Física las particularidades metodológicas del juego, y todo aquello que lo diferencia de él”.

En el aspecto de la metodología, en su organización, y en la actividad de los alumnos, podríamos agregar que es enriquecedora no solo en el campo de la Educación Física sino en cualquier área del conocimiento.

Para la enseñanza existen diferentes tipos de juegos: constructivos, dramatizados, didácticos, los cuales tienen gran importancia en el desarrollo de la personalidad, sobre todo, en los juegos de creación y en los juegos de roles.

El juego es un medio de apoyo de los conocimientos y constituye un esfuerzo para su continuo desarrollo. A través del juego se desarrollan las capacidades intelectuales y morales del niño y se

crean hábitos de sociabilidad, colectivismo, amor y respeto por la naturaleza. Un verdadero educador debe ayudar a crear los medios para que sus educandos puedan desarrollar toda su creatividad mediante el juego.

Enseñar a cada estudiante a jugar con un objetivo definido es uno de los eslabones determinantes en la educación de las cualidades sociales. De esta forma el juego, en interrelación con la enseñanza, actúa como un medio de desarrollo integral.

La pedagogía lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco, se crea la necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica.

Para Máximo (2004) algunos principios y hechos que justifican la necesidad de construir una pedagogía lúdica son:

- El juego es un modo de ser existencial del hombre y de los animales superiores.
- El juego como actividad creadora sólo se da a nivel humano.
- Arte, Ciencia y Religión son a menudo juegos serios.
- El juego es la primera trama de la urdimbre maternal.
- El hombre juega creativa y libremente.
- El niño aprende jugando (Experiencia vivencial)
- El juego abre horizontes de posibilidades

Si se aceptan estas premisas, la lectura de la realidad plantea un verdadero dilema, pues, por otra parte, resulta evidente: la dificultad de la familia para crear ámbitos de juego, la actitud de los docentes frente a las actividades lúdicas, la separación entre juego y trabajo y la creciente agresividad / violencia de los niños y adolescentes, la soledad del niño, el avance de una tecnología lúdica roja como video – juegos, máquinas eléctricas, la realidad virtual, con lenguajes de violencia, el incremento de las patologías socio – culturales. Estas son algunas de las variables que debemos resolver, familia y educadores, en el complejo mundo en que vivimos.

Todo acto educativo encierra un comportamiento ético. Es apenas comprensible que la tarea formativa escolar y familiar, no puede eludir los compromisos que le corresponden en el campo de la construcción de sociedades para la paz, por medio de una convivencia armónica, capaz de respetar la diferencia.

Como puede entenderse en las líneas esbozadas se encuentra que la lúdica, el juego, lo educativo y por supuesto, lo pedagógico, tienen un lugar central en la escuela y de la misma manera puede darse relaciones profundas con su búsqueda de formar para la convivencia. De allí, que hablar del conflicto, de la resolución de conflictos en específico resulte central en este entramado.

El origen histórico de la resolución de conflictos se remonta al origen mismo de la humanidad, por lo que su génesis es la de la vida en comunidad. Existen fragmentos filosóficos presocrático como los de Heráclito y Aristóteles donde se ha traducido que el conflicto es el promotor del cambio y a su vez es consecuencia de éste y simplemente se necesitan dos seres, ya que el conflicto se caracteriza por la dualidad adversario – adversario. En la actualidad se acepta que los conflictos son de naturaleza humana, ya que en la naturaleza no existen conflictos. Igualmente, un conflicto puede

existir entre opciones de una misma persona (conflicto interno) y no necesariamente entre dos adversarios distintos (conflicto externo).

Tras la II Guerra Mundial se dio un gran impulso al estudio del fenómeno antropológico, social económico y político de la guerra, y se fueron modelando distintas teorías que tienen entre uno de sus capítulos la intervención de terceros. Estos dieron paso a la llamada mediación/transformación/resolución de conflictos como la participación de una tercera persona que promueva la conciliación y el acuerdo auto determinado por las partes en desavenencia.

La palabra conflicto es ambigua y móvil; según el contexto puede tener diversas interpretaciones, pero es frecuentemente utilizada la definición que de tal concepto dan Hocker y Wilmant: el conflicto es una interacción de personas interdependientes, quienes perciben metas incompatibles e interferencia de unos a otros para lograr tales metas. También se puede recurrir a la definición de Adam Curle: hay conflicto cuando un individuo, una comunidad, una nación o incluso un bloque internacional desean algo que no puede ser conseguido a menos que sea a costa de otro individuo o grupo que también lo desea.

La resolución de los conflictos según las ciencias políticas es aquella rama de la que pretende resolver los antagonismos que se susciten tanto en el orden local como en el global, sin excluir la violencia como uno de sus métodos; fundamentando su análisis en el ámbito social del lugar donde se produce el conflicto. Ésta especialidad se concentra principalmente en:

- La necesidad de hallar salidas constructivas al conflicto.
- Valorar las formas comunitarias tradicionales.



- Trascender los límites marcados por el derecho y la psicología.
- Canalizar el uso de la violencia.
- Tener una respuesta efectiva frente a la guerra.
- Establecer proyectos derivados de los resultados de las investigaciones llevadas a cabo en el lugar del conflicto.

La resolución de conflictos como rama de las ciencias políticas aparece para resolver las muy frecuentes exigencias que los Estados hacen en pro de la autodeterminación y de la búsqueda del reconocimiento de su propia identidad en una determinada comunidad. Así, la resolución de los conflictos hoy en día exige la toma de decisiones de manejo interno con planteamientos y puntos específicos que den prioridad a la construcción de estructuras políticas sólidas que cuenten con la intervención específica de los actores del conflicto.

La ciencia política busca en la resolución de conflictos alcanzar acuerdos que proporcionen resultados perdurables y pacíficos; lo hace por medio de la estructuración de un proceso de negociación que incluya a los actores involucrados y a las necesidades de éstos.

Los conflictos son parte de nuestra vida y una gran fuente de aprendizaje. Tener conflictos significa estar vivo, y lo saludable es aprender a manejarlos, principalmente porque algunos son inevitables. Lo que sí es evitable son las consecuencias negativas de los mismos, todos tenemos recursos internos e innatos que nos dotan de capacidad para abordarlos, (el ser humano sobrevive gracias a ellos) si bien es cierto que las estrategias útiles “se aprenden “sin embargo El incremento de comportamientos agresivos y violentos en las escuelas es una realidad en estos últimos años

caracterizados por profundas transformaciones sociales. La escuela como institución socializadora debe responder a las demandas de la sociedad y buscar soluciones a dichos conflictos.

Etimológicamente el término convivencia proviene de convivere, que significa “vivir en compañía con otros, cohabitar”. Este concepto da cuenta de un fenómeno propio pero no exclusivo de la condición humana, como es el convivir, vivir con otros. El desarrollo de la existencia humana se lleva a cabo inevitable e inexorablemente en un contexto de convivencia.

Convivencia pacífica es una especie de orden en la sociedad, así como el orden público, sólo que éste es un orden macro y la convivencia es un orden micro, dentro de una sociedad determinada y tiene que ver con problemas internos de la comunidad que no trascienden al conflicto de orden público. Por lo tanto, una cultura ciudadana fundamentada en la convivencia es la que permite vivir pacíficamente en compañía de otros.

La educación ciudadana es el resultado de un proceso de formación para la paz cuya pretensión es impactar las actitudes, los valores y los imaginarios de los sujetos implicados en la formación. A la base de un comportamiento ciudadano se encuentra la vivienda de la equidad, expresada en primer lugar, en las actitudes de equidad de género, etnia, clase social, diferencia de religión y diferencia de ideas. En segundo lugar los valores propios de un constructor de paz: la justicia, el respeto y la responsabilidad, marcos axiológicos orientadores de las justificaciones, argumentaciones y acciones morales y políticas propias de los procesos de construcción de la convivencia. En tercer lugar, el tránsito de los imaginarios de muerte, de guerra y de sí mismo hacia los imaginarios de vida, de paz y de nosotros.

La institución educativa interesada en la formación ciudadana y en la convivencia pacífica debe

articular acciones intencionadas que contribuyan al mejoramiento en aspectos como el cumplimiento de las normas, la actitud frente a los conflictos, la capacidad para cumplir acuerdos, el manejo de la tolerancia, la comunicación, la solidaridad y el respeto a la dignidad humana.

Aprender a convivir y a construir convivencia requiere de un conjunto de aprendizajes básicos. Esos aprendizajes son como un “aprestamiento” para otros muchos aprendizajes que requiere la convivencia. El señor José Bernardo Toro, de la fundación social al respecto expresa:

El ser humano posee una tendencia natural a convivir con los otros, la convivencia social es construida, no se da naturalmente. Cada sociedad tiene la convivencia social que ha construido: las formas de convivencia que hoy tenemos, fueron definidas y construidas por nosotros mismos. “Si queremos tener nuevas formas de convivencia social, en donde la protección de la vida y la felicidad sean posibles, debemos construirlas. La convivencia se aprende, se construye y se enseña. Es tarea de toda la vida de una persona y de una sociedad”. (Toro, 1992.).

### **2.3. Los siete Aprendizajes Básicos para la Convivencia social.**

- Aprender a no agredir al congénere: fundamento de todo modelo de Convivencia Social.
- Aprender a comunicarse: base de la autoformación personal y grupal.
- Aprender a interactuar: base de los modelos de relación social.
- Aprender a decidir en grupo: base de la política y de la economía.
- Aprender a cuidarse: base de los modelos de salud y seguridad social.
- Aprender a cuidar el entorno: fundamento de la supervivencia.
- Aprender a valorar el saber social: base de la evolución social y cultural.

Hablar de convivencia solo es posible a medida que se aprenda a manejar adecuadamente el conflicto, el cual suele ocurrir cuando dos o más valores, perspectivas u opiniones son contradictorias por naturaleza o no pueden ser reconciliadas.

#### **2.4. Las normas educativas y la convivencia**

Teniendo en cuenta que nuestro país es un estado de derecho nos apoyamos en el artículo 1, 15 y 67 de la constitución política de Colombia.

Artículo 1. Colombia es un Estado social de derecho, organizado en forma de República unitaria, descentralizada, con autonomía de sus entidades territoriales, democrática, participativa y pluralista, fundada en el respeto de la dignidad humana, en el trabajo y la solidaridad de las personas que la integran y en la prevalencia del interés general.

Artículo 15. Todas las personas tienen derecho a su intimidad personal y familiar y a su buen nombre, y el Estado debe respetarlos y hacerlos respetar. De igual modo, tienen derecho a conocer, actualizar y rectificar las informaciones que se hayan recogido sobre ellas en bancos de datos y en archivos de entidades públicas y privadas.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

Art.45.- Derecho a la educación: todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la educación integral de la más alta calidad, orientada hacia el desarrollo de sus potencialidades y de las capacidades que contribuyan a su desarrollo personal, familiar y de la sociedad. Asimismo, deberán ser preparados para ejercer plenamente sus derechos ciudadanos, respetar los derechos humanos y desarrollar los valores nacionales y culturales propios, en un marco de paz, solidaridad,

tolerancia y respeto.

Al igual el Código de Infancia y Adolescencia Título II: Garantía de derechos y prevención

## Capítulo I

### Obligaciones de la familia, la sociedad y el estado

Artículo 41. Obligaciones del estado. El Estado es el contexto institucional en el desarrollo integral de los niños, las niñas y los adolescentes. En cumplimiento de sus funciones en los niveles nacional, departamental, distrital y municipal deberá:

9. Formar a los niños, las niñas y los adolescentes y a las familias en la cultura del respeto a la dignidad, el reconocimiento de los derechos de los demás, la convivencia democrática y los valores humanos y en la solución pacífica de los conflictos.

Decreto No. 1965 que reglamenta la Ley 1620 de 2013.

Por el cual se reglamenta la Ley 1620 de 2013, que crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar".

En el artículo 17, nos habla de las responsabilidades de los planteles educativos en el sistema nacional de convivencia escolar y formación para los derechos humanos, la educación para la sexualidad, la prevención y mitigación de la violencia escolar; en su punto 8 nos dice “adoptar estrategias para estimular actitudes entre los miembros de la comunidad educativa que promuevan y fortalezcan la convivencia escolar, mediación, reconciliación y la divulgación de estas estrategias”.

Artículo 22. Nos habla de la conformación de los comités escolares de convivencia: toda institución oficial y no oficial del País deberá conformar el comité de convivencia escolar, encargado de apoyar la labor de promoción y seguimiento a la convivencia escolar, a la educación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos, así como el desarrollo, aplicación del manual de convivencia y de la prevención y mitigación de la violencia escolar.

Identificar, reportar y realizar el seguimiento a los casos de acoso escolar, violencia escolar y vulneración de derechos sexuales y reproductivos que afecten a estudiantes del establecimiento educativo, acorde con los artículos 11 y 12 de la Ley 1146 de 2007 y demás normatividad vigente, con el manual de convivencia y con los protocolos definidos en la Ruta de Atención Integral para la Convivencia Escolar.

Además de las que establece la normatividad vigente y que le son propias, tendrán las siguientes responsabilidades:

- 1) Si la situación de intimidación de la que tienen conocimiento se hace a través de medios electrónicos, igualmente deberá reportar al comité de convivencia para activar el protocolo respectivo.
- 2) Transformar las prácticas pedagógicas para contribuir a la construcción de ambientes de aprendizajes democráticos y tolerantes que potencien la participación, la construcción colectiva de estrategias para la resolución de conflictos, el respeto a la dignidad humana, a la vida, a la integridad física y moral de los estudiantes.
- 3) Participar de los procesos de actualización y de formación docente y de evaluación del clima escolar del establecimiento educativo.

- 4) Contribuir a la construcción y aplicación del manual de convivencia.

Figura 4. Cartelera del colegio



Fuente: Elaboración propia



## **Capítulo 3**

### **Indagando ando**

#### **3.1 Diseño metodológico**

La investigación sin duda alguna es uno de los referentes de calidad más importante dentro de la cualificación del proceso formativo que se imparte en una escuela, institución o universidad; significa esto que plantel, maestro o estudiante que no investigue, quedaran por fuera del índice de exigencia de las nuevas propuestas educativas, lo que significa que no estarían a la vanguardia de los avances científicos y tecnológicos de la humanidad.

Desde las líneas de investigación que propone la fundación universitaria los libertadores se ha seleccionado la línea institucional denominada Pedagogía, Medios y Mediaciones ya que posibilitan otras formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje.(Fundación Universitaria los Libertadores, 2015).

Las técnicas a implementar en este trabajo de investigación de corte cualitativo, es una investigación acción participativa, ya que involucra a toda la comunidad educativa, y a su vez con el ánimo de mejorar la convivencia de este.

En este trabajo pretendemos trabajar desde el saber y el convivir, que los niños interactúen entre sí y con los demás grados, al igual que el trabajo en grupo como fortaleza del ser humano, pues la meta clave a conseguir, es el trato interpersonal de forma clara, honesta y respetosa en todo momento, lugar y circunstancia.

Cada una de las actividades va dirigida a la comunidad, de forma grupal, donde cada individuo se convierta en parte de un todo, y con esto, poder inculcar la cultura del respeto por la palabra, la opinión, las diferencias individuales, creencias del otro, cumplir con unas responsabilidades dentro

del grupo como base de las relaciones interpersonales desde la niñez.

### **3.2. Tipo de investigación.**

La observación estructurada confluye a lo cualitativo y es lo que se debe realizar para observar un problema de investigación que ha sido definido. Con este tipo de observación se puede realizar un estudio preciso de los comportamientos que quieren medirse y observarse. La observación estructurada tiene como ventaja que permite concluir e impone delimitantes claros al investigador. De esta forma se obtiene objetividad y precisión para valorar la información obtenida. Se llevara registros de los elementos o patrones encontrados para registrar la frecuencia u ocurrencia de eventos significativos para luego describir o clasificar estos elementos.

Para la realización de esta investigación se ha escogido dicho enfoque cualitativo porque es una herramienta que para este caso facilita el estudio, análisis e investigación, además permite este enfoque cualitativo al investigador observar, tomar un punto de vista, utilizar diversas técnicas de investigación y también permite la flexibilidad que resulta siendo necesaria para este trabajo que se desea hacer.

Y es etnográfica porque como afirma Rodríguez (1999) “estudia el modo de vida de una unidad social concreta. Persigue la descripción o reconstrucción analítica de carácter interpretativo de la cultura, formas de vida y estructura social del grupo investigado, una familia, una escuela, una clase, un claustro de profesores” (p.36). Son algunos de los ejemplos de unidades sociales educativas que pueden describirse etnográficamente.

La elección para este trabajo se debe a que permite observar al niño en su ambiente escolar y su comportamiento en la cotidianidad, es así como se puede observar en su medio escolar, con la información o los datos pertinentes; de esta forma para la recolección de los datos son utilizados además de la observación directa, registros personales o profesionales de los docentes y directivos de la institución, además la ficha observadora del alumno que es un documento que se lleva a nivel institucional, los formatos de disciplina manejados por los docentes, el registro que lleva la coordinación de convivencia como son formatos para faltas tipo 1, 2 y 3 tipificadas y descritas por la ley es decir se tiene una amplia fuente de información directa y demostrable además.

### **3.3. Población y muestra.**

**Población:** estudiantes de los grados de cuarto de primaria a noveno de la Institución Educativa Liborio Bataller del municipio de Segovia Antioquia. Los beneficiados con este proyecto son 800 alumnos.

**Muestra:** trabajaremos con 300 estudiantes.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información.**

La técnica utilizada en esta investigación es la observación estructurada ya que es una observación cerrada, sistemática y controlada, al igual es la herramienta fundamental en la investigación etnográfica, muy usada en la educación y, en general, en las sociales. Siendo la más apropiada a los propósitos, el investigador etnográfico aplica su observación con el fin de identificar y registrar los escenarios y sucesos de la población sobre la cual realiza su estudio.

Para la recolección de datos fueron utilizados el diario de campo que como maestros en formación debemos llevar, ya que son un medio auxiliar de la observación. En donde se registra indagación sobre actividades especiales de tipo profesional, al igual los observadores y el registro de la disciplina de la coordinación de la jornada de la mañana, que son instrumentos muy útiles para la recogida de datos sobre conductas, las cuales arrojan mucha luz para la solución de problemas. Estos registros manuales son la base que permiten avanzar en el proceso de la investigación. Ya que en ellos tiene como ventaja la facilidad de procesamiento de datos y el análisis de los mismos.

Figura 5. Observador individual del alumno

FECHA	DESCRIPCIÓN DE COMPORTAMIENTOS SIGNIFICATIVOS Y/O PARA MEJORAR	ESTÍMULO O CORRECCIÓN PROPUESTA	SEGUIMIENTO	NOMBRE DEL RECTOR, PROFESOR, ESTUDIANTE, PADRE DE FAMILIA
	El estudiante yeison en clase de educación física golpea sin intención a la compañera Luisa Fernanda con el balón de Voleibol, la compañera responde en forma agresiva golpeando a yeison en la cabeza con su puño, éste al sentirse agredido la ofende verbalmente diciéndole "perra prostituta, regalada". Luisa vuelve y agrede físicamente al compañero.	Yeison debes cumplir con tus deberes como estudiante los numerales 4.3.2.4 Valorar los derechos humanos y la dignidad propia y de los demás integrantes de la comunidad. 4.3.16.4 Evitar comportamientos que vayan en contravía de la convivencia escolar.	Se le cita al estudiante en forma escrita. Se presenta el expediente (manejado). Se le da a conocer la falta de su accedido. Y se le da a conocer que el debido proceso lo aplicará la coordinación de convivencia, la cual los citará en su momento en forma escrita.	
	Infinge así el compañero el manual de convivencia el numeral 5.2.4 "Utilizar Vocabulario soez y maltrato verbal a cualquier integrante		VERSIÓN LIBRE que me parece bien por que así aprendemos y reflexionamos sobre nuestro comportamiento	

Fuente: observadores Colegio Liborio Bataller

Figura 6. Registro de disciplina de comportamiento grupal del grado 6.2

#	APELLIDOS Y NOMBRES	
1	ATEHORTUA MARTINEZ LAURA CAMILA	. SE FUE SIN AUTORIZACION DEL COLEGIO EL 31 DE MARZO - .4 HERMAN DANILO
2	AVENDAÑO JERSON STIVEN	Molesta a los compañeros en clase de Sair el 12 de Abril. No trabaja en clase y no dej trabajar 21 de Abril, reporta Lina Longas
3	BELTRAN MONTALVO MARYORIS	
4	CANO ESNEIDER	
5	CORDOBA GAVIRIA YEFRI ALEJANDRO	1-Tiene antecedente que en galán otro niño le paso una navaja para que peleara también con Mosquera, la profe Vanesa ya había llamado y hablado con la mama de este niño. Este año ya le había tirado un borrador en la cara a otro niño. -.1 el jueves 10 de Marzo presentara acudiente
6	ESPOZA HERNANDEZ . GERALDINE	Conversan mucho Geraldine, yurany y con camila pa, reporta profe Juan Pablo, las tres son repitentes. -.8 SE FUE SIN AUTORIZACION DEL COLEGIO EL 31 DE MARZO -.4
7	ESTRADA SANCHEZ MARLEY SARAI	le pego a reporta romaña -.7 restrepo gallego yorfin obeiman
8	GALEANO RUIZ MATEO STID	
9	GALEANO RUIZ YOIFER SMITH	El 21 de abril le tumbo un perro a un comapñero (Nilson) le pago con mil pesos.
10	GALLEGO JANPIERE	
11	GIMENEZ GIRALDO ANA MILEIDY	
12	GIRALDO ANDRADE JARI MANUELA	
13	GOMEZ PEREZ YUDY CRISTINA	
14	HENAO CUERVO LUISA JULIANA	
15	HENAO RUA YARI ALEJANDRA	
16	HERRERA MUÑOZ YURY TATIANA	
17	HIDALGO MENESES LICETH GABRIELA	
18	JARAMILLO ORTEGA YISNERIS GERALDINE	
19	LINDATE GIRALDO NEIL DAVID	
20	LONDOÑO JOAN DANIEL	
21	MARTINEZ RESTREPO JUAN ANDRES	
	MORALES MONTOYA NICOL SILVANA	Se fue para la casa sin autorización de coordinación aunque llamo a la mama. Reporta Herman Danilo -.4
22	MOSQUERA M. JHONIER ALEXANDER	Aruño en el cuello a Yefri Alejandro Mosquera 6-4, por relato se nota que han peleado antes. Reporta Mariluz. -.1.0 por pelear. Traer acudiente el jueves a coordinación.
23	MUÑOZ MONSALVE NAYELI	
24	OLARTE JUAN DAVID	Molesta a una compañerita con zancadillas -.4
25	ORREGO TABORDA ALISSON DANIELA	
26	OSORIO URIBE DANILO ESNEIDER	
27	OSPINA BETANCUR YULIANA ANDREA	Discutio y se insulto con Ximena Londoño calle. Las mamas de ellas ya hablaron. -.5 reporta -0.5
28	OSSA PRISCO EVER MAURICIO	
29	PANESO LONDOÑO CAMILA ANDREA	Conversan mucho Geraldine, yurany y con camila pa, reporta profe Juan Pablo, las tres son repitentes. -.8 . SE FUE SIN AUTORIZACION DEL COLEGIO EL 31 DE MARZO -.4 HERMAN DANILO
30	PATÍÑO ZAPATA MAROLYN DURLEY	
31	PEREZ CASTRILLON PAULINA	. SE FUE SIN AUTORIZACION DEL COLEGIO EL 31 DE MARZO -.4 HERMAN DANILO ABRIL 21 NO TRABAJA NI DEJA TRABAJAR EN CLASE. LINA

32	POSADA VALLE JULIAN ESTEBAN	
33	QUICENO KEILIN YICED	
34	RESTREPO GALLEGO YORFIN OBEIMAN	LE PEGO A Saray Estrada reporta Romaña -.7
35	ROJAS OLEA NILSON JAVIER	Evadio clase sin permiso, el 12 de Abril Mariluz. No obedece instrucciones de la profesora, ni deja trabajar en clase, abril 21. Lina Longas
36	RUA SANCHEZ MARLON	Indisciplinado, conversa, acudiente(mariluz) -1.5
37	RUIZ RUEDA MARIA CAMILA	
38	SANDOVAL BOENAGO JHOJAN ALEXIS	
39	SEPULVEDA DAVID	12 de Abril, Le dio un puntapié a un compañero y al llamarle la atención se porta grosera con la profesora Sair.
40	SEPULVEDA RUIZ CRISTIAN EMANUEL	le pego a yefri alejandro cordoba Gaviria UN PUÑO EN LA CABEZA -1.0, si lo vuelve hacer se le llama acudiente y son dos días de suspensión.
41	SILVA MAYA ISABEL CRISTINA	
42	TAMAYO DAVID	
43	TOBON MANUELA	
44	TORRES ORTIZ KAREN ALEXANDRA	
45	URIBE MIRA YURANY	Conversan mucho Geraldine, yurany y con camila pa, reporta profe Juan Pablo, las tres son repitentes. -.8. tiene citado acudiente. . SE FUE SIN AUTORIZACION DEL COLEGIO EL 31 DE MARZO -.4 HERMAN DANILO. COMPROMISO RESPÉTAR A nicol morales. Próxima vez sanción. Tiene anotación 31 de marzo.
46	VALENCIA DIDIER	
47	VELASQUEZ ROJAS MAROLYN YISNERY	
48	VALDEZ PORRAS YEREIDY	
49		

FIRMA DOCENTE:

Fuente: Formato seguimiento de disciplina, Colegio Liborio Bataller

Tomando como base los registros anteriores los comportamientos de algunos de los estudiantes de la institución educativa reflejan violencia e intolerancia que se representa desde varios ítems como son la sociedad, familia, y educación aunque en la institución educativa se han creado diferentes grupos como: La aventura de la vida, Programa DARE, La escuela de padres, Banda músico marcial, Proyecto de aula.

Los cuales se han intensificado con el fin de entregar a la comunidad educativa programas donde se trabajen el manejo de conflictos y la sana convivencia.

Al no perder de vista el observador con base al manual de convivencia se brindan oportunidades de cambio basados en el manejo de conflictos, permitiendo que el docente llegue a descargar, donde narrará su versión libre de los hechos haciendo cumplimientos al derecho de los niños a ser



escuchado. Esto se hace con presencia de un representante en este caso el padre de familia a quien se le notifica la citación y se entera del suceso, permitiendo que el menor narre el acontecimiento al igual que los demás involucrados.

Con base a el manual de convivencia y teniendo en cuenta los derechos de los niños se toman decisiones que ayuden a contrarrestar la falencia y se vuelva para ellos una oportunidad de cambio comportamental como por ejemplo pedir disculpas en público, asistir a talleres con la psicorientadora. Cuando las faltas son de tipo 3 como por ejemplo agresiones físicas graves, consumo de alcohol o sustancias sicoactivas ya se trabaja en conjunto con la policía de infancia y los padres de familia.

Figura 7. Formato de registro

SECRETARIA DE EDUCACION DE ANTIOQUIA  
INSTITUCION EDUCATIVA "LIBORIO BATALLER"  
"Emblema de la educación segoviana"  
Barrio Guánana Telefax 8314077 - CODIGO DANE 105736.00003901-NIT 811027314-7

REGISTRO DE SITUACIONES TIPO I (APLICADA POR LOS DOCENTES)

FECHA 29/05/16 NOMBRE DEL ESTUDIANTE Johan Sebastian Mejias Arango GRADO 7-2  
NOMBRE DEL ACUDIENTE Yasmín Elena Arango Celular 3205266343

DESCRIPCION DE LA SITUACION TIPO I Uniforme no correspondiente

VERSION LIBRE DEL ESTUDIANTE  
Yo No Vine Con el Uniforme correspondiente  
Debido A Que NO Me Acuerdo

CORRECTIVOS PEDAGOGICOS APLICADOS Y ACORDADOS CON EL ESTUDIANTE  
No Volvire A venir con el Uniforme  
Equivocado

FIRMA DEL ESTUDIANTE Johan Mejias  
FIRMA DEL DOCENTE [Firma]  
FIRMA DEL ACUDIENTE [Firma]

Fuente: Institución Educativa Liborio Bataller

Tomando como base que la educación es la potencia, el poder ser educados existe una educabilidad personal, es decir, es una exigencia individual inalienable e irrenunciable, que surge del manantial de la personalidad y de la hominicidad, la educabilidad no es otorgada por los estados, sino que son seres humanos que a través de aprendizajes tanto escolares como de comportamientos desarrollan la personalidad humana por la herencia y el medio ambiente. Compartiendo los procesos personalizadores: la maduración y el aprendizaje, la maduración no necesita de la educabilidad, sino de las condiciones adecuadas al desenvolvimiento natural de las potencialidades con que el hombre nace. Pero el proceso de maduración esta interrelacionado con el de aprendizaje, que sobre la base biológica engrandece la personalidad mediante la asimilación, acomodación y adaptación llamadas por Piaget funciones invariantes del desarrollo reconociéndola en cada ciudadano, ofrecen opciones y modos de actualizarla.

Ahora bien la institución esta necesariamente abocada a decidir acerca de los valores que deben transmitirse con el fin de preparar a los alumnos para la convivencia humana a pesar de no haber una superación de los mismos se continua con el interés de contrarrestar este impacto de convivencia que se genera cada día en el colegio.

La investigación realizada de muestra el grave conflicto y los problemas de convivencia que se vive dentro y fuera de las aulas de clase, donde la mayoría de los alumnos actúan de forma violenta contra sus compañeros y hasta con los mismos maestros. Este trabajo es una experiencia significativa ya que ayuda a recuperar la autoridad y a que las clases y demás actos dentro y fuera de la institución, se den en un ambiente de convivencia y paz y que sus dificultades las solucionen con el dialogo y no mediante peleas e insultos.



Se debe continuar con el proceso de educación cuyo objetivo es la “realización personal”, la cual debe ayudar principalmente a que los alumnos lleguen a ser personas autónomas, es decir capaces de tomar decisiones a la luz de los valores definitivos y de asumir responsablemente sus consecuencias. Adquiriendo un compromiso con la institución en el manejo de conflictos

## **Capítulo 4**

### **En la buena convivencia.**

#### **4.1. Propuesta de intervención.**

En esta propuesta de intervención se pretende implementar estrategias lúdicas que permitan desarrollar habilidades para la resolución de conflictos y el mejoramiento de la convivencia en los estudiantes de la Institución Educativa Liborio Bataller.

Estas actividades se realizarán dentro de la Institución Educativa Liborio Bataller en la primera hora de clases de educación física y en los descansos donde se realizaran encuentros del golombiao por grupos estos serán orientados por los profesores de educación física.

Los espacios utilizados serán en las aulas y las canchas, ahora bien los conflictos en la sociedad actual deben ser visionados como una oportunidad de transformación, como la posibilidad para generar cambios; para ello se hace necesario que éstos se orienten de manera adecuada, tendiendo a la búsqueda de acuerdos en equidad que permitan ganancia para toda la comunidad educativa. Es por ello que se vislumbra las actividades para fortalecer el manejo de conflictos estudiantiles en la institución educativa la cual se trabajara con los grados de 5 a 9 como una posibilidad para facilitar el manejo adecuado de las discrepancias que surjan con ocasión de las relaciones entre estudiantes.

En la actualidad la palabra conflicto, matoneo, bullying, convivencia es encabezado de titulares de noticias por todo el mundo, cada día es más alto el índice de violencia, a los que los niños deben enfrentarse desde muy temprana edad, la violencia vivida en la sociedad, es reflejada en los lugares

de acopio de niños y niñas, como lo son las escuelas, colegios y demás sitios donde ellos deben convivir, el numero uno de los lugares donde más vive este flagelo, son las instituciones educativas, pues son en éstas, donde los niños pasan la mayor parte del tiempo y donde los niños desde preescolar hasta los grados superiores, deben formarse, por esto la importancia de encontrar “estrategias lúdicas que permitan desarrollar habilidades para la resolución de conflictos y el mejoramiento de la convivencia”; proyecto investigativo que pretende encontrar la forma más didáctica y pedagógica de llegar a toda la comunidad educativa y cambiar este comportamiento de violencia, tan arraigado que tienen los niños, y que son víctimas de la violencia armada, de la violencia familiar, de la violencia sexual, y de la violencia psicológica entre otras violencia. Pero hay que tener presente que, lo que se desea al finalizar las propuestas de intervención; es mejorar la convivencia, reflejado en el comportamiento de los niños, es dar un paso certero a la transformación de la sociedad, enfatizada en el valor del respeto hacia el otro y los derechos del otro. Todo ello se realiza por medio de charlas, actividades lúdicas, juego del golombiao, directores de grupo, trabajo conjunto con la psicóloga.

### **Objetivo:**

Realizar actividades lúdicas que mejoren la convivencia en la institución educativa Liborio bataller

### **Actividades lúdicas:**

#### **Actividad N. 1**

**Título:** Cantemos y trovemos las normas para el juego “El Golombiao”

**Objetivo:** Conocer y socializar algunas normas del juego el Golombiao, como elementos que posibilitan la resolución de conflictos.

### **Explicación de la actividad**

Para iniciar esta actividad los estudiantes se organizan en circunferencia, cogiéndose de las manos para cantar el verso: agua de limón, vamos a jugar, el que quede solo, solo quedará; a medida que se canta se gira la ronda a la derecha y a la izquierda. Terminado el canto el docente da la orden diciendo grupos de 4, 5 o el número que el desee dar, inmediatamente ellos se organizan, el que quede sin grupo paga una pena después de hacerlo varias veces y con el último grupo en que quedaron se reunirán y analizarán las principales características que permiten resolver conflictos desde el juego del Golombiao (Mena, 2006). Es un instrumento pedagógico que busca, a través de un juego de fútbol modificado, fortalecer comportamientos y hábitos orientados a la convivencia, la solidaridad, el respeto y la tolerancia entre los jóvenes e integrarlos en la vida comunitaria de manera proactiva.

Participan jóvenes de ambos sexos –hombres y mujeres-, organizados en equipos mixtos de once jugadores, interesados en reflexionar en torno a los valores de la convivencia y ponerlos en práctica durante el juego y fuera del mismo.

El Golombiao se juega a partir del fútbol, y se aprovecha la flexibilidad del mismo para modificar algunas de sus reglas básicas e introduce reglas concertadas para lograr la convivencia en la cancha. Las reglas básicas que introducen el ejercicio en la cancha son los acuerdos técnicos: Se juega entre equipos de idealmente once jugadores, compuestos tanto por hombres como por mujeres. Cada equipo debe contar como mínimo con cuatro hombres o cuatro mujeres inscritos.

Es condición necesaria para poder realizar un juego que participen al menos, dos mujeres o dos hombres en cancha. Esta regla busca promover valores como la participación, la tolerancia y la igualdad de género.

El primer gol de cada equipo y de cada tiempo lo debe hacer una mujer. Esta regla promueve el trabajo en equipo y la igualdad de género.

Todos los jugadores y jugadoras inscritos en planilla deben jugar. Esta regla promueve la participación y la solidaridad.

No hay árbitro sino un Asesor de Juego, encargado de facilitar el proceso. Esta regla busca promover el valor de la tolerancia y la resolución pacífica de conflictos.

Al finalizar el encuentro se evalúa el cumplimiento de los acuerdos de convivencia y, junto a los goles obtenidos, los equipos de manera concertada otorgan los puntos correspondientes.

La calificación es un ejercicio colectivo. Así se promueven valores como la honestidad, la responsabilidad y la concertación.

Además de las reglas básicas los jóvenes pactan las siguientes reglas concertadas o acuerdos: Los jugadores de los equipos pactan acuerdos de convivencia antes de iniciar cada encuentro. Esta regla promueve la tolerancia, la participación y la responsabilidad.

Por ejemplo: el gol de la mujer vale dentro del área del arquero, pero el del hombre solo fuera de esta área. En un saque, el arquero no puede pasar el balón más allá de la mitad de la cancha, ni puede salir a jugar fuera de su área. Se entiende que estos puntos no son una camisa de fuerza y pueden ser tan flexibles como lo consideren los participantes. Antes de comenzar cada uno de los encuentros, se realizan las siguientes acciones, lideradas por El Asesor de Juego:

- Reunir a los equipos para que todos los jugadores se presenten, saluden e interactúen dialogando,
- Exponer los acuerdos técnicos que rigen los encuentros de El Golombiao

Después de esta socialización, cada grupo inventará creativamente coplas o trovas relacionadas con el juego, que después interpretarán acompañados por una pista musical: [Pista 1](#)

Algunos ejemplos de trovas, pueden ser:

Trove, trove compañero  
Que aquí vamos aprender  
A jugar el Golombiao,  
Con amor y con placer.

Aprender a interactuar.  
Es la base de este juego,  
Vamos todos a jugar,  
Aprendiendo a respetar.

Son las reglas concertadas  
Las que nos van ayudar,  
A jugar en armonía y  
Quedar todos en paz.

Los conflictos no dan más,  
Es mejor comunicar, y  
Viviendo en armonía  
Todos podremos actuar

**Materiales:** Fotocopias, lapiceros, computador, bafles

**Responsables:** Alba Lucia Zapata, Niryan Marin Tilano.

**Tiempo:** Dos horas aproximadamente

**Beneficiarios:** de 4 a 9 grado

### **Indicador de evaluación:**

Los estudiantes reconocen y aplican las reglas básicas del juego “El Golombiao”

### **Actividad N. 2**

**Título:** La convivencia como valor que da luz en nuestro diario vivir.

**Objetivo:**

Resaltar la convivencia como valor fundamental para las relaciones de los seres humanos.

**Explicación de la actividad:**

La actividad se comienza en el aula de clase, con una aproximación conceptual escrita de la palabra “convivir”, algunos de los estudiantes compartirán con el resto del grupo sus conceptos, llegando así a unas conclusiones.

Luego pasaremos a la sala de audiovisuales, donde se podrán observar videos en los que se practican normas de convivencia y otros donde se vulneran estas normas.

<https://www.youtube.com/watch?v=e8pwJsXrZrM>

<https://www.youtube.com/watch?v=XDUnB1a1IDQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=LAOICIt3MM>

Se escucharán las opiniones de los estudiantes, llegando algunos acuerdos, que practicarán en su diario convivir.

Para terminar la actividad se encenderá una vela, luego cada alumno deberá pasar la vela y pedir disculpas a quien en algún momento del año le hayan hecho alguna agresión física o verbal.

**Materiales:** Una vela, video vid.

**Responsables:** Alba Lucia Zapata, Niryan Marin Tilano.

**Tiempo:** Aproximadamente dos horas

**Beneficiarios:** de 4 a 9 grado

**Indicador de evaluación:**

Los estudiantes realizan verbalizaciones sobre la convivencia y su importancia en las relaciones de los diversos seres humanos.

**Actividad N. 3**

**Título:** Contemos hasta diez (Manejo de la ira)

**Objetivo** Dar a conocer a los alumnos de la institución algunos métodos de control de ira.

**Explicación de la actividad**

Para esta actividad comenzaremos con la dinámica “de quien fue la culpa”: los alumnos se organizan en círculo, a uno de ellos el profesor le dará un objeto para esconder entre sus manos, para luego decirles: “se perdió el objeto”, a lo que un estudiante que la profesora señale, debe responder: la culpa es de... (Debe dar un nombre de uno de sus compañeros que crea que tenga el objeto) y si no adivina quién tiene la culpa, pagan pena. Esta actividad es para demostrar la intolerancia y el poco control de la ira que manejan los niños.

Después de haber repetido varias veces la dinámica se hace una reflexión sobre la misma y se observa el video: métodos de control de la ira:

**Materiales:** zacapunta

**Responsables:** Alba Lucia Zapata, Nirryan Marín Tilano

**Tiempo:** Dos horas aproximadamente

**Beneficiarios:** de 4 a 9 grado

**Indicador de evaluación:**

Los estudiantes expresan conocimiento y disposición para solucionar conflictos de forma controlada, pacífica y manejando la ira o el enojo.



## **Actividad N. 4**

**Título:** Confiando, confiando amigos vamos ganando

**Objetivo:**

Dar a conocer a los a los alumnos, la importancia de confiar en el otro como parte importante del valor de la amistad y el trabajo de equipo.

**Explicación de la actividad:**

Se realizará la dinámica del Lazarillo, que consiste en que la mitad del grupo esté con los ojos vendados y la otra deberán guiarlos por la cancha, pasando varios obstáculos y con diferentes ritmos al caminar sin destaparse los ojos y confiando en su lazarillo. Para así adquirir confianza en sí mismos y en los demás, fortaleciendo sus lazos de amistad.

Como finalización de la actividad se dará por grupos de 4 materiales como: cartulina, marcadores y revistas, colbón, tijeras para realizar carteleras alusivas al tema. Al mismo tiempo se escucharán canciones de la amistad, como por ejemplo: un millón de amigos:

**Materiales:** cartulina, marcadores, revistas, colbón, tijeras, tapa ojos

**Responsables:** alba Lucia Zapata, Niryam Marín Tilano

**Tiempo:** aproximadamente dos horas.

**Beneficiarios:** de 4 a 9 grado

**Indicador de evaluación:**

Los estudiantes reconocen el valor de la amistad, la cooperación, el consenso y el diálogo en la generación de confianza y la solución de conflictos.

**Actividad N. 5**

**Título:** el juego de la paz

**Objetivo:** Realizar prácticas del Golombiao, como una forma de convivir en paz, en cooperación y ayudándonos entre todos.

**Explicación de la actividad:** Por grados se seleccionarán equipos mixtos y participarán en encuentros jugando el Golombiao, durante los descansos de 30 minutos. Se organizarán de la siguiente forma: cuartos vs quintos, sextos vs séptimos, octavos vs novenos.

Después de cada juego se hará un conversatorio donde los jugadores expresen sentimientos de agrado o desagrado.

**Materiales:** balón de micro, petos.

**Responsables:** Alba Lucia Zapata, Niryam Adriana Marín Tilano

**Tiempo:** treinta minutos aproximadamente

**Beneficiarios:** de 4 a 9 grado

**Indicador de evaluación:**

Los estudiantes muestran disposición para relacionarse con los otros grados y cooperar con su equipo.

## **Capítulo 5**

### **En definitiva.**

La base de la convivencia escolar está dada por la autorregulación, entendida como la capacidad que tiene el estudiante de actuar por convicción propia, de ayudar al otro a cumplir las normas y resolver pacíficamente los conflictos.

Con la implementación de estas actividades se mide el proceso de sensibilización frente a la importancia del cumplimiento de la norma, el respeto, control de emociones y manejo pacífico del conflicto para una sana convivencia escolar.

Según los diferentes autores consultados se pudo verificar el valor de la lúdica como agente educativo del niño, niña en su proceso de formación social y moral. Es una expresión de subjetividad y la emocionalidad del sujeto, asociada a la recreación, el placer y la alegría.

La responsabilidad de las instituciones educativas y en especial de los docentes es brindar espacios lúdicos de reflexión, diversión y socialización que le permitan al estudiante adquirir una cultura de paz para el manejo de conflictos en situaciones cotidianas.

Con el desarrollo de las actividades se inició un proceso de sensibilización frente a la importancia del cumplimiento de la norma, el respeto, control de emociones y el manejo del conflicto para una sana convivencia escolar, mediada por procesos lúdico-pedagógicos mejorando así notablemente los problemas de convivencia en la institución.

### Lista de Referencias

De Educación, L. G. (2007). Ley General de Educación.

Díaz, H. (2006). La función lúdica del sujeto.

Díaz, H. (2001). El desarrollo de la función lúdica en el sujeto.

Echavarría. (2003). Escuela y ciudadanía.

Femenia, N. (2008) Conflicto Organizacional: Intervenciones posibles y necesarias.

Fundación Universitaria los Libertadores. (6 de septiembre de 2015). *www.ulibertadores.edu.co/*.

Obtenido de ulibertadores web site: <http://www.ulibertadores.edu.co/>

Fundación Universitaria Los Libertadores. (6 de Septiembre de 2015).

*www.ulibertadores.edu.co/*. Obtenido de ulibertadores web site: <http://www.ulibertadores.edu.co/>

Gómez, H. (2003). El valor pedagógico del recreo.

Mena, C. (2006). El golombiao.

Ministerio de Educación Nacional. (3 de Septiembre de 2015). *www.mineduacion.gov.co*.

Obtenido de Mineduacion. Web site: <http://www.mineduacion.gov.co/1621/articulo85906.html>

Novicov, G, & Matveiv, A. (2003). El juego método y pedagogía.

Promotores de convivencia presidencial de la republica (4 agosto del 2004).

Revista de educación integral N 15. Bogotá. (Febrero del 2002)

Rodríguez, G. (1998). Método etnográfico.